

DOKUMENTACE ZÁVĚREČNÉ PRÁCE



VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ

BRNO UNIVERSITY OF TECHNOLOGY

FAKULTA VÝTVARNÝCH UMĚNÍ

FACULTY OF FINE ARTS

ATELIÉR FOTOGRAFIE

PHOTOGRAPHY STUDIO

EXPOZICE/OSVIT

EXPOSURE

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

BACHELOR THESIS

AUTOR PRÁCE

AUTHOR

VEDOUCÍ PRÁCE

SUPERVISOR

DENISA RÖMEROVÁ

MgA. IVARS GRAVLEJS

BRNO 2019

OBSAH:

TEXTOVÁ ČÁST	s. 5 – 6
OBRAZOVÁ ČÁST	s. 7 – 11

TEXTOVÁ ČÁST

Expozice/Osvit je projekt edukativního charakteru, který se snaží přiblížit především princip fotografické expozice ale nabízí i částečný náhled do historie fotografie a je složen z karetní hry a z průvodního souboru fotografií. Projekt Expozice je pro ty, které zajímá médium fotografie a její umělecké tendence. Fotografická expozice je proces, kdy je světlocitlivý materiál uvnitř fotoaparátu vystaven světlu a její parametry můžeme měnit třemi hodnotami. Chování těchto parametrů si lze osvojit jak samotným fotografováním, tak odpozorováním již existujících snímků.

Téma mé bakalářské práce bylo inspirováno náhodou, kdy jsem přetvářela známou deskovou hru Monopoly, která se věnuje zprostředkováním mechanismů trhu. Předělávka spočívala v nahrazení názvů parcel za názvy firem, které se pohybují ve fotografickém průmyslu. Tento počín byl opravdu pouhým katalyzátorem, který vedl k myšlence vytvořit společenskou hru, která by pracovala s aktem tvorby fotografií.

Zdokonalování znalostí o procesu fotografování přináší větší kontrolu nad samotným aktem a nad jeho výsledkem. Toto zdokonalování technických dovedností lze často započít pouhou nápodobou a odpozorováním již existujících snímků nebo fotografických uměleckých děl. Zároveň je toto mé tvrzení i částečným vysvětlením důvodu proč jsem si vybrala nápodobu již existujících fotografií jako téma doprovodného souboru ke hře Expozice.

Doprovodný soubor obsahuje fotografie, které jsou inspirované snímky známých autorů jak ze současnosti, tak z minulosti. Tímto tématem bych chtěla divákům – hráčům nabídnout minimálně povědomí jak se může s fotografií jako médiem pracovat, mimo to, že slouží jako médium pro uchování vzpomínek na radostné časy. Výběr, kterým se nechám inspirovat, jsem zvolila takový, aby byl co nejvíce přístupný i divákům, kteří nemají valné povědomí o dějinách fotografie, tedy notoričtější. Soubor by měl přinést inspiraci, kuráž a motivaci začínajícím fotografům nebo fotografům amatérům.

K fotografiím přistupuji s humorem, někdy prvoplánově ale například se snažím zachovat základní charakteristiku uměleckého směru, ve kterém fotografie vznikla. Snažím se ke každé fotografii přistoupit separovaně od ostatních z výběru – individuálně. Líbí se mi moje role fotografa – chameleona, když se snažím zaznamenat i témata nebo situace v různých variacích stylů, ke kterým se ze své vlastní umělecké potřeby nedostanu. Zároveň poukazuji na problém, do jaké míry mohu ovlivnit originalitu mé umělecké práce, když už není fotografický přístroj natolik nedostupný pro širší veřejnost ať už z finančních nebo z jiných důvodů.

Fotografie v této práci mají i užitou funkci, jsou učebním materiálem jak po stránce technické a historické. Nesou informace o parametrech expozice (citlivost, čas, clona) a také jméno autora s názvem a letopočtem, kdy fotografie, která mi byla předlohou vznikla. Tyto údaje jsou zapsány na zadní straně fotografií.

Design karet odráží charakteristické znaky jednotlivých aspektů a hodnoty, které jsou ve hře k dispozici, jsou odvozené z klasických analogových fotoaparátů. Clona, jako součást objektivu, funguje tak, že reguluje množství světla které prochází objektivem dál a dopadá na snímací čip nebo fotografický materiál. Její zpracování na hracích kartách je ale bez lamel, které v realitě slouží k jejímu pohybu – tedy k regulaci velikosti otvoru. Pro mě bylo důležité hráči vizualizovat otvor, kterým světlo projde. Clonová čísla jsou volena taková, jako v běžných fotografických objektivěch, v geometrické řadě po expozičních stupních. Čas vznikl výpočtem a vizualizací zlomku v kruhu. Například čas 1/1000s je zobrazena výsečí o hodnotě

0,36° nebo 1/8 je zobrazena výsečí o hodnotě 180° atd. Citlivost snímacího čipu nebo fotografického materiálu se projevuje šumem nebo zrněním.

Tyto hodnoty jsou v kulatém výřezu karet vytištěny na transparentní fólii. Tím jsem chtěla simulovat a vizualizovat v jakém stavu projde světlo na snímací čip a tvar objektivu. Zajímavý mi také přijde moment, kdy si hráči mohou po celou dobu hry koukat do karet. V realitě se mi často stávalo, že lidé v mém okolí se častěji zajímali o fotografický přístroj, než o fotografie, které jsem pomocí něj vytvořila. Tím, že si vidí do karet narážím na to, že ačkoli jeden může vlastnit profesionální digitální zrcadlovku a druhý například notoricky známou dvouokou zrcadlovku Flexaret VII na svitkový film, oba pracují se stejnými hodnotami, které určují charakter expozice.

Z počátku má představa byla taková, že hra se obejde bez číselného vyjádření hodnot avšak hráč by později nemusel být schopen ovládat reálný fotoaparát, který se ovládá právě přes číselné údaje a s vizualizacemi vlastně vůbec nepracuje. Všechny hrací karty proto nesou i určité číselné vyjádření kromě vizualizace. Takto si bude hráč schopen vytvořit kontext, jak se bude fotoaparát chovat, pokud později jako fotograf nastaví například citlivost 1600 ISO. Díky hře bude vědět, že při nastavení této hodnoty bude čip nebo světlocitlivý film citlivější na světlo ale na snímku bude výrazný šum.

Hra také nabízí staronový způsob sdílení fotografií. Po vyčerpání průvodního souboru jsou hráči v pravidlech hry nabádáni k vytvoření vlastních fotografií ke hře. Jedinou podmínkou je zapsání a uchování metadat – údajů o expozičních hodnotách. Tímto krokem jsou bez zavádějících faktorů podpořeni ve fotografování a je jen na nich jestli další hru pojmu seriózně nebo zda budou hrát se snímky z dovolené nebo snímky budou kompromitující. Nechci určovat, která expozice je tou správnou a která je chybná. Proto by se hráči neměli obávat prostřednictvím hry sdílet i nevydařené snímky jelikož z chyb se lze mnohdy naučit více než z úspěchů.

Tato práce je pro mě v kontextu s mým portfoliem něčím novým – nevěnuji se osobním tématům, ani nehledám pro ně vhodnou vizualitu. Chci fotografiemi pokrýt co nejširší pole variací jak technického tak i historického aspektu. Pokouším se dostat do nových vizuálních situací, které nejsou pro mě typické – alespoň to je můj subjektivní pocit. Tím se i sama sobě snažím dodat odvalu a najít další témata, která bych v budoucnu chtěla zpracovat. V procesu tvorby tohoto projektu mě napadly další náměty ke zpracování – např. histogram a jeho limity, když je užíván jako výrazový prostředek nebo desková hra, která se věnuje nasvícování scén v ateliéru.

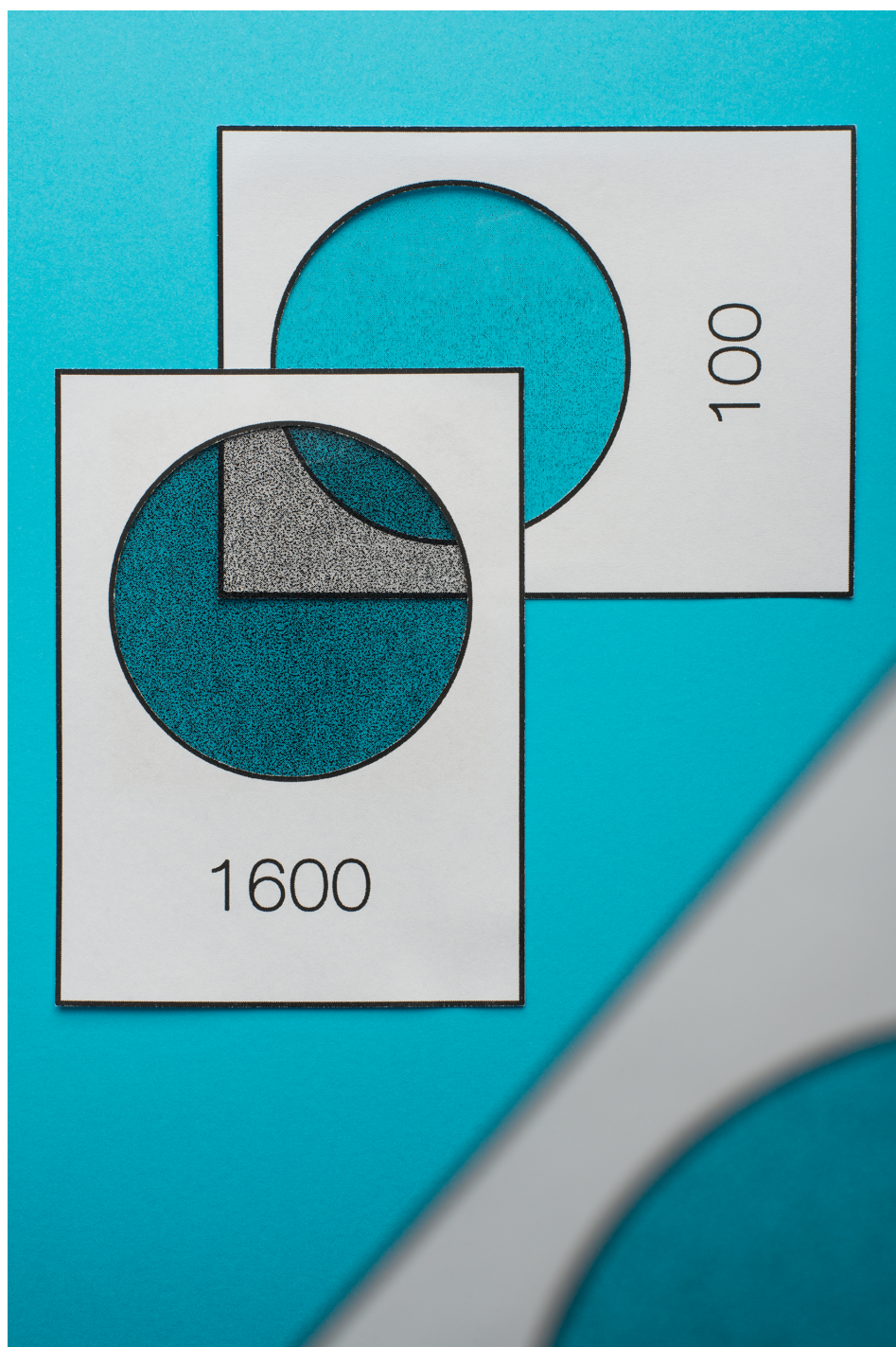
OBRAZOVÁ ČÁST



dokumentálně-reklamní snímek makety karet „Clona“, digitální fotografie, 2019



dokumentálně-reklamní snímek makety karet „Čas“, digitální fotografie, 2019



dokumentálně-reklamní snímek makety karet „Citlivost“, digitální fotografie, 2019



fotografie na motivy Venduly Knopové – Reklama na nanuky (2013), doprovodný soubor, digitální fotografie, 2019



fotografie na motivy fotografie Alexandra Rodčenka – Pioneer with Trumpet (1930), doprovodný soubor, digitální fotografie, 2019